CAPCOM 3DTEAM PRESENTS...

EVERY FEW WEEKS
Issue 259 25 APR-XX MAY 2157



ENTERTAIMENT FOR PEOPLE

FILE

WOMEN OF STGR2

SMART GIRLS
ACTION FUCKS HEATS UP A TEN-PAGE PICTORIAL

COVER GIRL
Catherine Rain

THE NEW WOMAN IN HERLIFE

FURTH EYPRE INTERVIEW
RAIN, CLAIRE, LUKA, AND BILSTEIN

19







HAYATO! MEET A COOL GUY!

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

FEATURING TOP SPACE MODELS!! CAPCOM SECRET FILE

CAPCOM

STAR GLADIATOR®
NIGHTMARE OF BILSTEIN
スターグラディエイター2
ナイトメア オブ ビルシュタイン

決別の「2」

果敢に挑んだ勇気
やりとげた達成感
力及ばなかった悔しさ
伝えきれなかったもどかしさ

眩い軌跡の中に
紡がれる幾多の思い

「スターグラディエイター2」
続きじゃない
生まれ変わりのエピソード

サクラ.

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM FAX 通信 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/
<カプコンソフト情報>大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339 松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991
<カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!!お問い合わせはTEL:(06)948-0555(CFC事務局)


"セルピュータ"からサウンドトラック続々登場!!
「スターグラディエイター2」オリジナル・サウンドトラック
98年5月21日発売予定!!<2,100円(税込)>
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

STARGLADIATER 2・PROLOGUE



●西暦2348年7月＜第四帝国軍基地最上層・緊急脱出艇＞

プラズマソードがぶつかりあう際に発する火花が空気を焼き、あたりにはオゾンのにおいが立ち込める。周囲の床や壁面は焼け、あるいはえぐられており、その戦いの壮絶さを物語っていた。
「もらったあ！」
その中心で交差する二つの影、一瞬の閃光、永劫に続くかと思われた激闘の終焉の時が来たのだ。
「馬鹿な…こ、この私が敗れるなど…」
深々と切り裂かれた胸を押さえ、ビルシュタインはうめいた。力なくよろめくと、踏みとどまる間もなく脱出艇から転落してゆく。
「ついてねえ野郎だぜ…」
地上から数百メートルはあろうかという高さだ、助かるはずはない。たとえ、＜魔人＞と呼ばれた第四帝国の皇帝、ビルシュタインであったとしてもだ…。
…こうして＜第四帝国皇帝＞エドワード・ビルシュタインは倒れ、第四帝国は壊滅した。

●その1ヶ月後、同2348年8月＜地球連邦軍本部ビル前＞

「ハヤト、あなたこれからどうするつもりなの？」
「俺にいまさらまっとうな生き方ができるとは思えねぇからな、このまま賞金稼ぎでもするさ」
スターグラディエイター達は莫大な賞金を手にし、あるものは故郷へ、またあるものは次なる戦場へと、それぞれの新たなる道を歩み出した…。

●同刻、＜地球連邦軍本部最下層・最終安全保障理事会＞

幹部A：「雷怨特佐。君の提唱した＜スターグラディエイター作戦＞は予想以上の効果をあげたようだな」
幹部B：「毒をもって毒を制す…か。だが、このプラズマ兵器、あまりに危険な存在ではないかね？」
幹部C：「＜第2のビルシュタイン＞が現れぬとも限らん。いずれにせよ、このまま野放しにはできん代物だ…」
幹部B：「特佐、早急に対策を講じたまえ」
若い将校：「わかりました。では、プラズマ兵器の使い手に対抗しうる＜強化兵＞の養成、特殊部隊の設立を行います」雷怨と呼ばれた男が静かに答えた。

●西暦2349年3月＜第四帝国軍・軍事基地跡＞

うっそうと茂る熱帯植物のジャングルの中、かつて第四帝国軍の軍事基地だった施設の調査を地球連邦軍の兵士達が行っていた。
「ガンテツ隊長ぉ、なんだってこんなスクラップとジャンクの山を我々が調べて回らなくっちゃならないんです？」
「つべこべ言うんじゃねぇ、これも任務だ！」
隊長らしき男が、部下の頭をこづく。
ゼータ星では「ビルシュタインの亡霊が現れる」という奇妙な噂が流れていた。地球連邦軍は噂の真偽を確かめるため、調査部隊のゼータ星への派遣を決定。そういった噂話に軍隊が投入されるという事は前代未聞の事態だったが、今回のケースは全くの例外であった。事件から半年以上が過ぎた現在でも、＜ビルシュタインの死体が発見されていない＞ためである。トレーダーと呼ばれる星間行商人達やジャンク屋などがその噂の元だったのだが、調査を進めていくうちにただ亡霊を目撃したというだけでなく、実際に襲われた者がいるということも判明していた。
「隊長ぉ！微弱ですが、地下にエネルギー反応があります！この施設、生きてますよ！」
「なんだとぉ!?」
「それだけじゃありません、この施設周辺にプラズマパワー反応多数!!それもかなり高レベルです！」

●同2349年4月＜地球連邦軍軍事病院・0080病室＞

＜第四帝国軍施設跡＞の調査に当たった部隊は、謎の武装集団からの襲撃を受け壊滅。生き残る事ができたのはたった1名の兵士だけだった…。
「…なるほド、その武装集団は＜第四帝国の紋章＞が入った旗を掲げていた訳ですネ？」
特徴的な緑色の肌に尖った頭のサターン星人がたずねる。
「ガンテツさん、他に何か覚えている事はありませんカ？」
「…連中は全員赤い鎧をつけていた。それと、一人を除いて全員女だった」
生きているのが不思議なほどに全身包帯だらけの男が、力のあるはっきりとした口調で答えた。
「そして、忘れもしねぇ…スカしたヒゲの将軍！あいつ一人に十数人もの部下が…ちくしょう、ゆるさねぇ！」
「ゲレルト…」
サターン星人の顔が一瞬強張った。

●同2349年5月
＜地球連邦軍本部最下層・最終安全保障理事会＞

幹部A：「やはりビルシュタインは生きていたか…」
幹部B：「特佐、至急スターグラディエイターの再結成を行ってもらいたい」
幹部C：「スターグラディエイターと第四帝国を再び戦わせる。その上で、君の組織した部隊＜四聖獣＞が残りのプラズマ兵器の使い手を全て抹殺する、というわけだ」
幹部B：「この任務、失敗は許されんぞ」

●同2349年5月
＜地球連邦軍本部・緊急ブリーフィングルーム＞

「さーてみなさン、ちょっと聞いてくれョ？」
大道芸人も驚くセンスの衣装を着たサターン星人が声をかける。
「俺がこのスターグラディエイター部隊の隊長、サターン＝ダイアーだぜ。初めての人もそうでない人もよろしくナ！ちなみに、特技は大道芸だぜ！いっちょご披露といくかイ?」
「ちょっと、サターン！そんな挨拶どうでもいいわよ、それより出発はいつなの？」
チャイナドレスをアレンジした戦闘服に身を包んだジューンが声を荒げる。
「まあまア、そう焦るなョ。だいいちハヤトがまだ来てないんダ。彼抜きで作戦を実行するのは困難だからネ」
「まったくあの男、一体何してるのかしら？女の子を待たせるなんて最低よ、もう!!」
その時、けたたましい音と共にブリーフィングルームのドアが開いた。
「いよう、待たせたな！この俺が、今度こそビルシュタインの野郎に、引導わたしてやるぜ!!」

to be continued......

LUCA

浪速キャラクター制作道!!!

デザイン…考えて、考えて、
考えて、考えて、考えて、
考えて……
とりあえずチェーック!!で、
ボーッツ!? ええー!!!!!
また、考えて、考えて、
考えて、考えて、考えて、
考えて、考えて……

とりあえずオッケー!!…ふぅ。

デザインあげたら、
板貼って※、板貼って、
板貼って、板貼って……
画面でチェック!!
「あ！」抜けてる部分発見!!
また、板貼って、
板貼って、板貼って、
板貼って、板貼って……

とりあえずオッケー!!…ふぅ。

モデルが出来たら、
テクスチャ描いて、描いて、
描いて、描いて……
画面に出してみてみたら
……しょぼい!!で、
また描いて、描いて、
描いて、描いて、描いて、
描いて、描いて……

とりあえずオッケー!!…ふぅ。

で、スタグラ2完成。
「あっ！」
直し忘れた部分が……
……ま・いいか!!
(良くないってホントにモー)

1/30から 1/60の話

スタグラ2の美しさはこれで決まった!!

「スタグラ2」作成中で一番の大変更がこれ！最初の数ヶ月は1/30で作っていました。ところが、「このままではだめだ」「アクションゲームだったら1/60ははずせない」というチーム内の決断で、1/60に修正することに!! モーションはさわりなおし、プログラムも大幅修正と、一気にゲームが大変更!! その甲斐あって、「綺麗」「なめらか」「すばらし――い」というふうになったと思いますが、みなさんはどう感じましたか？

STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN

RAIN
Enchanting Empress

BYAKKO
The Hunter From the Dark Side

"All I need is one strike.....No memory.....

Mysterious beauty claims herself to be the daughter of Bilstein. With the huge Plasma-scythe, she has the overwhelming power to freeze the entire Universe.

His sharp claws cuts through steel effortlessly! The Space Ninja "Byakko" sent to Zeta by the Earth Federation. Friend or for?!

ガンテツ18番のうた
「酒と男とギャラクシー」

1番
(セリフ)
そりゃ　ワイはアホや
酒はのむし　バクチもうつ
でもな　それもこれも
帝国のせいやー
(歌)
やってきました　銀河のかなた
ここは宇宙の　番外地
俺にまかせろ　テキサス育ち
恋した女(ひと)は　土星に消えた
ああ　酒は男のギャラクシー

2番
(セリフ)
男の夢は　女にゃ知れねぇ
見ろよ　カモメがよんでるぜ
ウランじゃー
ウラニウムもってこい
(歌)
おまたせしました
銀河のかなた
俺とお前の　宇宙船
ニシンのむれが
やってくるのさ
ああ　酒とお前のスペーシー
(セリフ)
火星にくると　思い出すのさ
あったけぇ　火星汁をよ…
おっかさ～ん

作詞：兼光・F(フランク)・宗吉
作曲：兼光・A(アンドリュー)・吉正



ある地球連邦軍研究員による「プラズマパワー概論」教室

さてさて、「なぜプラズマ兵器の使い手は剣できられているのに、モー○ルコンバッ○の様に「血がドバー！」とか「首がスバーン！」とか「内臓がドロー！」とか(もういいって…)しませんか？」という質問が多い今日この頃。そこで、この私が皆さんの疑問にお答えしたいと思います。

[なぜ彼らは切られても血がでないのか?]

この疑問を解決するには、まずプラズマパワーがどういった性質のものであるのかを理解する必要があります。資料によると、[プラズマパワーとは、いままでに超能力などと呼ばれていた人間の思念によって生み出される従来の物理法則を越えたエネルギーである]とされています。なんのことやらよくわかりませんが、要するに「超能力の様なもの」であるようです。

世界一般的な、格闘家達が使う[気功]や[波動]よりは、どちらかといえば[サイコパワー]に近い性質のものでしょう。

この超能力のようなものを収束・変換し、光の刃を作り出すのが[プラズマ兵器]です。

ですが、プラズマ兵器はただ光の刃を作る武器の役目を果たすだけではありません。プラズマ兵器は、無意味に開放されるだけであるプラズマパワーを制御しやすくするという2次的効果も持っています。プラズマパワーを攻撃だけでなく防御に回そうとすれば、簡単なバリヤーを張る事でさえも理論上は可能です。

スターグラディエイター達はこの性質を本能的に理解しているのか、常に体の周囲に薄いバリアを張っている状態にあり、プラズマ兵器の直撃を受けても致命傷を受けにくいのです。肉体にダメージが及んだとしても軽い裂傷や打撲ですんでしまうことがほとんどのようです。(もちろん、プラズマパワーが桁違いに強い相手の攻撃であれば、防ぎきれずに致命傷になる事もありえますが)

しかし、プラズマパワーは「人間の思念」から発生するため、バリアに受けた衝撃はそのまま精神に返ってきます。この精神的衝撃に耐え切れなければ、肉体が無事でも戦闘不能になる可能性は十分ありえます。

スターグラディエイター達の精神力の強さが伺えますね。

話は変わりますが、プラズマパワーを応用して使用すると[自らの精神世界を擬似的に物理化する]事さえも可能になるようです。いまだ完全には解明されていませんが、「プラズマフィールド」とはそういったものであるようです。

また、机上の空論ではありますが、[プラズマフィールド]の性質を利用する事で擬似的なタイムトラベルも可能であると唱える者もいます。「精神世界のかわりに、強烈に印象に残っている過去の記憶を物理化すればよい」というのがその方法論ですが、タイムトラベルが可能になるにはまだまだ我々には技術と経験が不足しているようです。

魔性の女

キャサリン レイン

ビルシュタインの真実

今回のビルシュタインは、前作「エピソード1」の時のビルシュタインとちょっと見た目が違うものの、中味は実は同じ人（?）という設定です。

ビルシュタインは自分が敗北した時のことを想定して、宇宙の至る所に自分の「肉体」をいくつも持っていて、ピンチのときは別の新しい「肉体」へ移動することができるのです。

前大戦でハヤトらスタグラ軍に敗北を喫したときも、そういった方法で実質上は逃げており、今回復活を果たしたのでした。

さて、見た目は「1」のときのビルシュタインの「ゴースト」の方ですが、こちらはハヤトへの「恨み」が一人歩きを始めたいわゆる「さまよう鎧」。「肉体」というのは存在せず、怨念のみがこの鎧を支えています。

ゆえに「前作」のエンディングでビルシュタインの死体は見つかってなかったのであります。

ちょっと紛らわしいかもしれませんが、間違わないように「スタグラ2」の世界の住人になっていってください。

B・ハヤトのつぶやき

オレの名前は
ブラック・ハヤト、
だけど開発中は
ベンジャミンという
愛称で呼ばれる始末！
オレっていったい
何者なんだろう…。

「ロケテスト」のアンケート結果

「スタグラ2」のロケテスト(プレイヤーの反応を見るために、製品発売前にゲームセンターにおくこと)時にアンケート用紙を置いていたところ、次のような意見が集まりました。一部紹介しようと思います。

質問

このゲームについて君の熱い思いをぶつけてくれ。

という項目で。

「リムガルだけがなぜ消えた！ 以上」

……前作で確か死んじゃいましたからね。あれ？違いましたっけ??

「京都の河原町で、<スタグラ会議室>というのを作り、<1>のときから普及に励んでいました。」

……これからももっと人数が集まるように、普及活動をがんばってください。

「ブラッドとGビルシュタインは出ますが、カッパは出てこないんですか？あとガイファードも出してください。(ムリ?)」

……ムリです。（笑）

「2 はやりますとも！ ええっ！」

……ぜひプレイしてやってください!!

「鼻！」

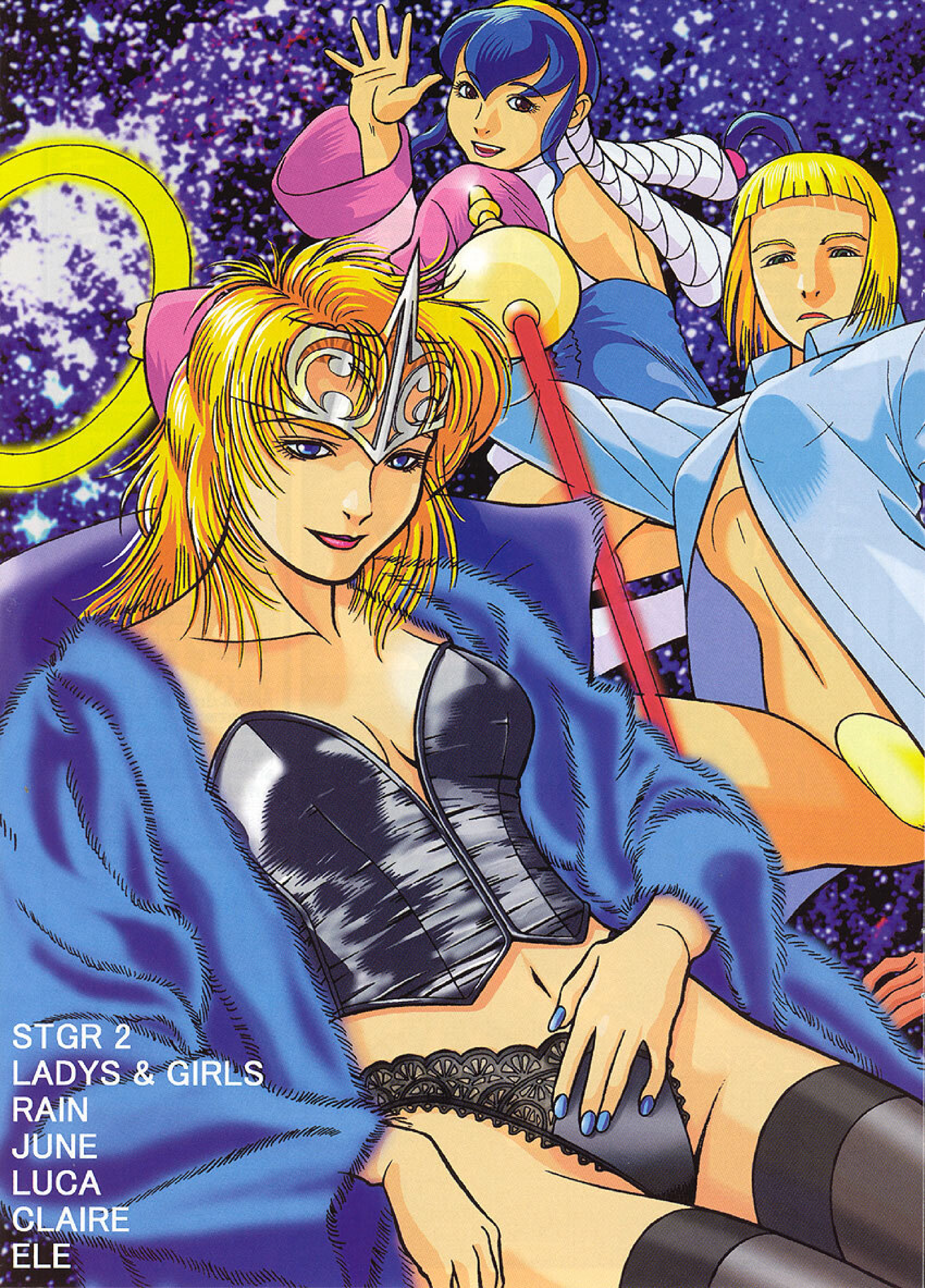
……どういうことなんでしょうかね？

「スターグラディエイター2」のシークレットファイル

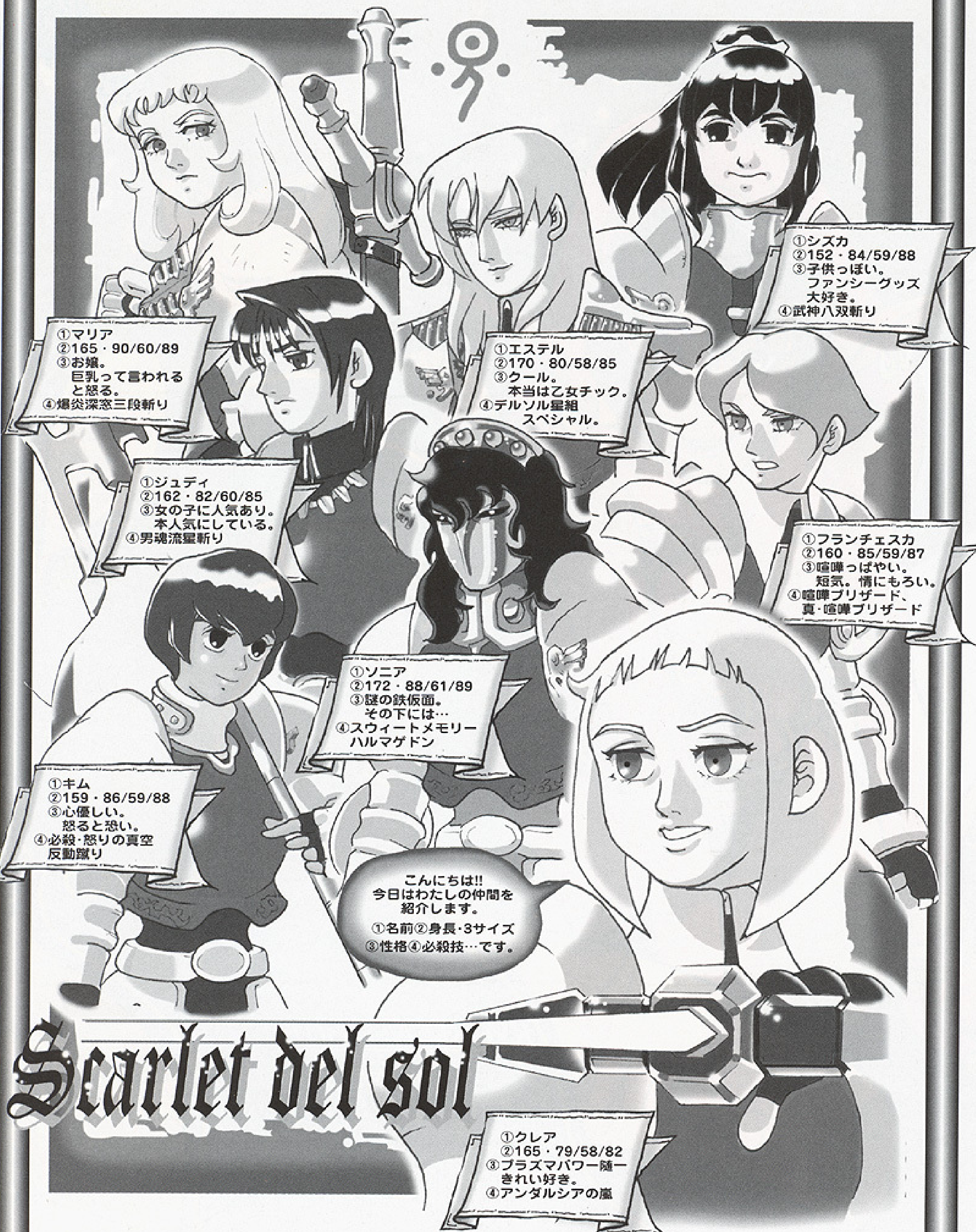
今回のシークレットファイルのコンセプトは、「今までのものと一戦を画す!!」ということで、

①開発キャラマン書き下ろしイラスト、CGまくり!!
②とりあえず女性キャラまくり!!

と、大幅に内容を練り直してみました。読んだご感想・ご意見をハガキで、ぜひ聞かせてください!!お待ちしております。


STGR 2
LADYS & GIRLS
RAIN
JUNE
LUCA
CLAIRE
ELE

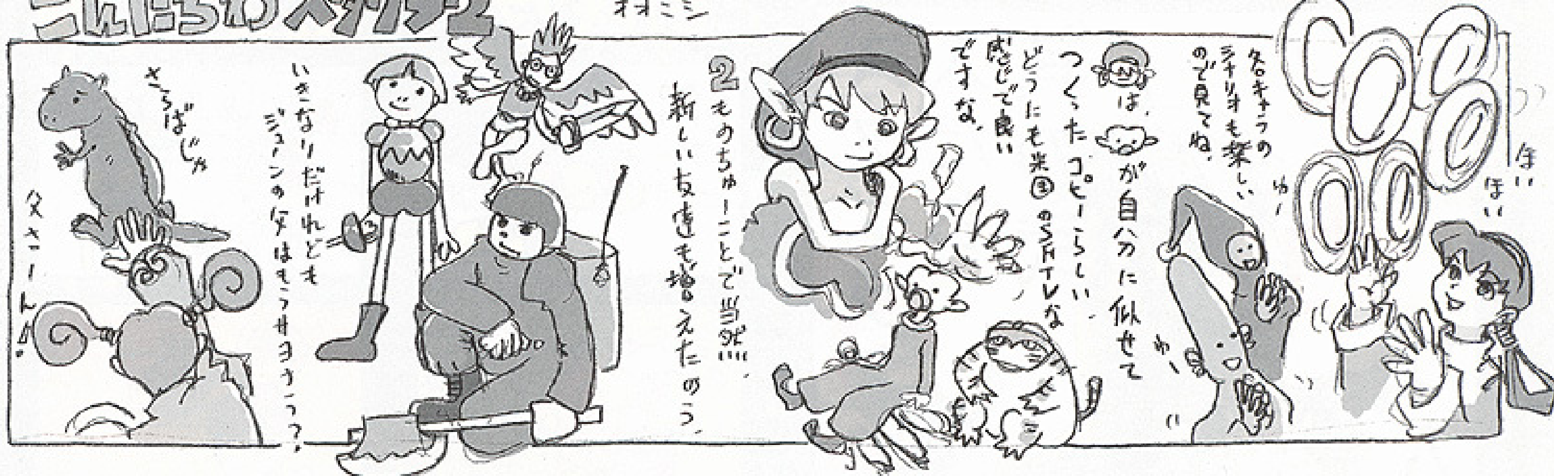

KYOKU NI TUITE
KIKAKUMAN KARANO SHITEN
[SUTAGURA 2] NO SUTE-JIKYOKU HA HOBO HITORI DE TSUKUTTEIMASITA. SAGYOUTEKINI HA TAIHEN DATTATO OMOIMASU GA MADA SUTE-JISUU GA SUKUNAKU TE NANTOKA NATTAYOUDESHITA. IRONNA WAGAMAMA MO KIITEMORAI (DEMO YAKINIKU WOOGOTTA KARA YOSHI!!) KIKAKUMANTEKI NIHA OKINIIRI NO KYOKU BAKARIDESU. NAKADEMO ICHIBAN HA [8SUTE-JI] NO KYOKU DESU. HUNIKIGA DETETE IYAGAOU NIMO MORIAGETE KUREMASU.
illustration by KEN



①シズカ
②152・84/59/88
③子供っぽい。
ファンシーグッズ
大好き。
④武神八双斬り
①マリア
②165・90/60/89
③お嬢。
巨乳って言われる
と怒る。
④爆炎深窓三段斬り
①エステル
②170・80/58/85
③クール。
本当は乙女チック。
④デルソル星組
スペシャル。
①ジュディ
②162・82/60/85
③女の子に人気あり。
本人気にしている。
④男魂流星斬り
①フランチェスカ
②160・85/59/87
③喧嘩っぱやい。
短気。情にもろい。
④喧嘩ブリザード、
真・喧嘩ブリザード
①ソニア
②172・88/61/89
③謎の鉄仮面。
その下には…
④スウィートメモリー
ハルマゲドン
①キム
②159・86/59/88
③心優しい。
怒ると恐い。
④必殺・怒りの真空
反動蹴り
こんにちは!!
今日はわたしの仲間を
紹介します。
①名前②身長・3サイズ
③性格④必殺技…です。
Scarlet del sol
①クレア
②165・79/58/82
③プラズマパワー随一
きれい好き。
④アンダルシアの嵐

RAIN

MODELING BY HOBIBAYASI
188x198x308



「私立ジャスティス学園」校歌募集結果発表!!

昨年11月末～12月24日まで、アーケードゲーム「私立ジャスティス学園」に登場する「ジャスティス学園」の校歌募集をシークレットファイルでもしていました。

多数の応募作品から「私立ジャスティス学園」開発チームの厳正な審査の結果、「シークレットファイル賞」が決まりましたので、ここに発表致します。

<シークレットファイル賞>
●倉本　雄太さん
兵庫県　15歳　中学生

1.※
行くぜ(よ・わ)ジャスティス
燃えるぜ(よ・わ)ジャスティス
俺(僕・私)の正義が
世界を救うぜ(よ・わ)

明日を信じて　友を信じて
つらぬき通せ己の正義
ＯＨ！ジャスティス
ＧＯ！ジャスティス
ＢＵＲＮＩＮＧ！
非道な奴らをぶっとばし
強きをくじき弱さを守る
これぞ我らの正義だぜ(よ・わ)

※繰り返し

2.
自分を信じて　自由を信じて
守り通せみんなの正義
ＯＨ！ジャスティス
ＧＯ！ジャスティス
ＧＯＩＮＧ！
邪悪な奴らをすっとばし
正々堂々勝負する
これぞ我らが
ジャスティス学園

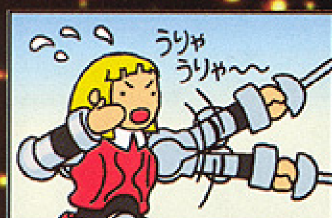
※繰り返し

ＯＨ！ジャスティス
フォーエバー
ＧＯ！ジャスティス
フォーエバー

尚、賞品はセルピューター「私立ジャスティス学園」ミュージックCDです。
おめでとうございます。大賞、準大賞、その他の賞の発表は、編集後記(11ページ)を読んでね。



アンダルシアストーム









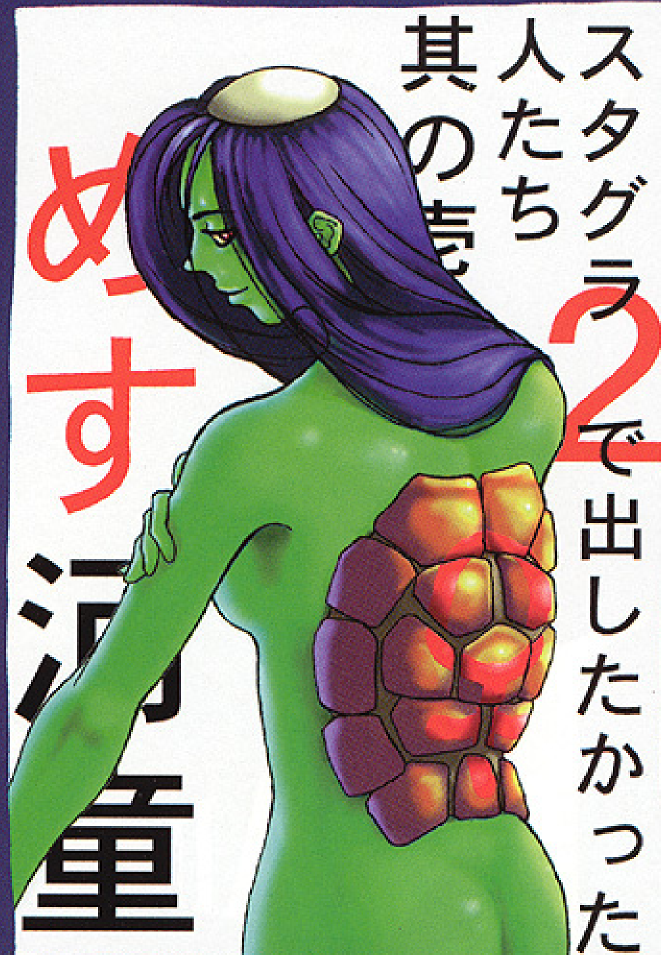
好！



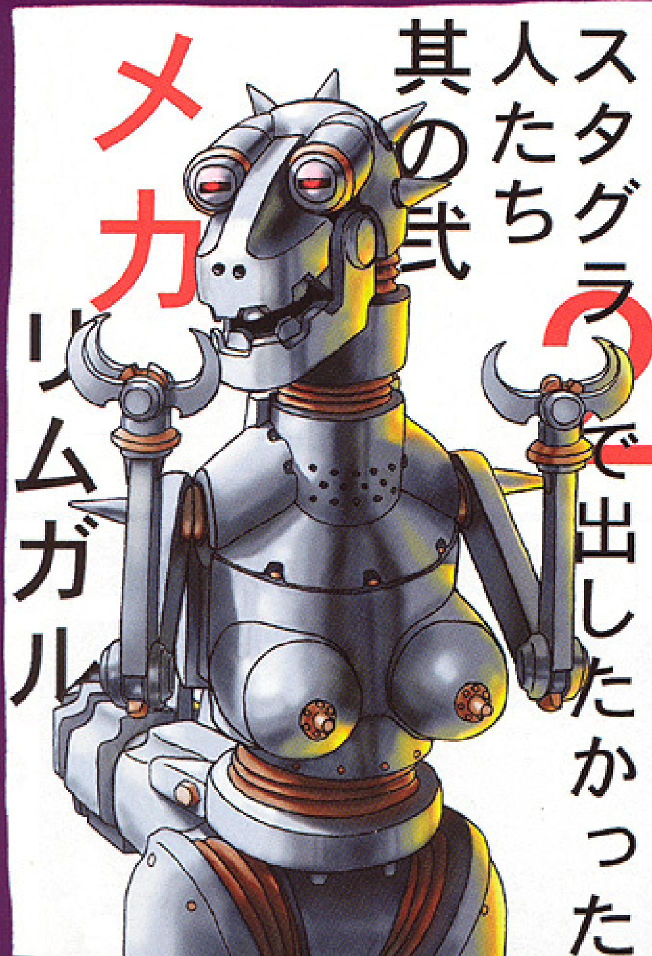








STAR GLADIATOR 2



ゼルキンマン

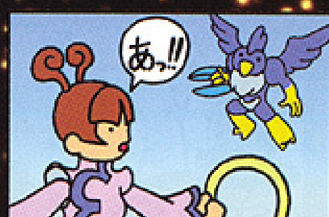








クロンダイク星人









CAPCOM STAFF MESSAGES

今だから言える!?ここだけのお話。

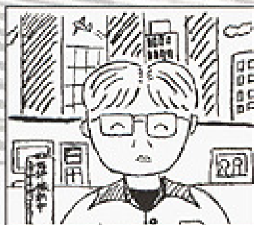
「スターグラディエイター2」の開発にたずさわったスタッフ達に"**今だから言える**"ここだけの**秘密の話**を直撃インタビューで聞いちゃいました。

Q1 「スターグラディエイター2」であなたが**担当した仕事**は何ですか?
Q2 今だから話せる**失敗談**、開発中の**エピソード**などを教えて下さい。
Q3 あなたの**お気に入りのキャラクター**は?
Q4 プレイヤーの人達に何か**メッセージ**をお願いします。



●ANARCHY TAKAPON

A1 作曲・曲調整・企画マンいじめ。
A2 曲調整をしていたら、指先がしびれて1ヶ月間整骨院に通った。
先生、治してくれてありがとう。
A3 やっぱりゼルキンがかっこいい。
おれも自由に空を飛びたいなぁ。
A4 ライブ感覚で進行するBGMを聴かん奴は損するで…。



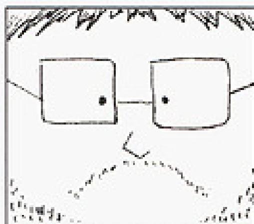
●片岡 正樹

A1 プレイヤー6体、攻撃データテストモード、ゲージ技背景及び床。
A2 プレイヤーの丸影作ってたけど、作成中に1のときのまま画面撮影をしたので無駄になった。
A3 6体作りましたが、やっぱり苦労したゼルキンとイーグルかな?
A4 ガモフのフィールドは、難しいけど、嫌がらず使ってください。



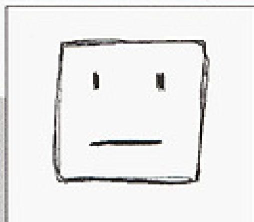
●Kato

A1 各プレイヤーとデモ回り。
A2 スケールを使って遊んでいたら、いつのまにかゴアの挑発になり、いつのまにかスケールKatoって言われるようになった。(笑)
A3 挑発ゴア&ルカ。
A4 ゴア系はいろんなとこで挑発できるので探してみてね。ブギィ〜。



●SATSUMA

A1 企画。
A2 チームの人は気付かなかったかもしれないけど、ブクブク太っていった。
A3 ノーマル　ハヤト
A4 「スタグラ」世界を楽しんで下さい。



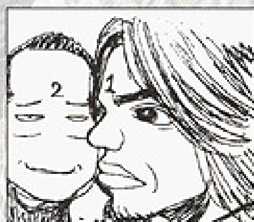
●SHIBA-H

A1 OBJ関係いろいろ。
A2 ジャスティスより先に完成するはずが、9割できた頃に60フレームに直す事になってしまった。
A3 白虎。2段ジャンプと空中ダッシュがいい。
A4 今回は続編もので、ハメを外せなかった。
次はスゴいものを作る。



●たかはし やすと

A1 わにとかぞんびーとかいっぱい。
A2 すたぐら2よりさきにできちゃったー。
あれ?なんかへんだな…。
A3 おんなぞんびとわに。
あと○○○○○もかっこえー。
A4 え?これってばいおじゃないの?
よくわかんないや。
かっぱだし。



●大ちゃん と 大ちゃん

A1 1号は13人のエンディングイラスト。
2号はそれ以外とOPデモえ。
A2 1号つわりをこらえてがんばった!?
2号こらえられずにがんばった。
A3 1号のオキニはヒゲ、ヒゲをのばしたヨ。
2号はマユゲ、オテイレわすれてたノ。
A4 1号キバン買えヨ。
2号キバン買うナヨ。



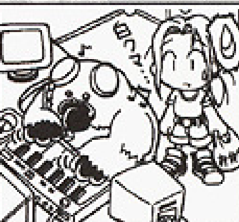
●ちょんまげ

A1 企画その2。キャラ調整とストーリー全般。
あとはエンディング。
A2 失敗?う〜ん数えきれないんじゃ…。
「きんちゃく」に行きすぎて太ったのはナイショです。
A3 ビルシュタイン。
なんか調整しているうちにコイツがすっかりなじんでしまいました。ふんぬっ!!
A4 全キャラのストーリーを見てほしいっすね。
めざせ!エンディング。



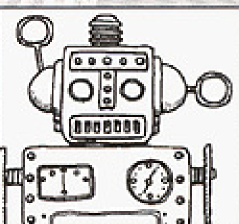
●ヒロ

A1 プレーヤーメイン。
A2 夜中に抜け出して飲みに行って、酔った勢いでゴミ捨て場に捨ててあったカバンを拾って来た事。
A3 ビャッコ。
A4 いろいろ試してみて下さい。



●Hiroaki "X68K" Kondo

A1 サウンド。
A2 全キャラの声に個性を持たせようとしたけど……どうですか?
A3 白クマ。(白ガモフ)
A4 できる限りの大音量でプレイすると、楽しさも倍増!!(当社比)



●三島 拓児

A1 宇宙で一番美しいプラズマフィールドとブイラム関係。その他色々。
A2 宇宙で一番美しい断末魔の絶叫とともにフッとんでゆくキャラマン、ガンガン変わる企画など…。
A3 宇宙で一番美しい闇の狩人白虎とプロトタイプベクターのオメガ。
A4 宇宙で一番美しいビジュアル&サウンドショックを体験してね。



●MOE・T

A1 サウンドエフェクト(効果音)の作成。
A2 「今回は体調もよく元気で楽しく仕事ができました。」と、DOS/Vが言ってます。
A3 オメガさん。
見れば見るほど、その機能美にあふれたその姿に惚れました。
日本語も話せるしね。
A4 黒カラーのジューン♥以上。

みんな、おめでとぉ〜!!

こんにちわー。SAKIだよ。9ページでのべた「私立ジャスティス学園」の校歌で、「シークレットファイル賞」以外の受賞をここにを発表しまーす。おっと、その前に賞品の発表をしなくちゃ!

SAKI

★★★ 大賞 ★★★
基板「私立ジャスティス学園」
コントロールボックス
★★★ 準大賞 ★★★
①「私立ジャスティス学園」
オリジナルグッズ詰め合わせ
②セルピュータ
「私立ジャスティス学園」
ミュージックCD
★★★その他の賞★★★
セルピュータ
「私立ジャスティス学園」
ミュージックCD

★大賞
國井 晟 さん 埼玉県 21歳 フリーター
★準大賞
島田 剛 さん 東京都 23歳
★トム・トラボルタ・ヒデ賞
(ペンネーム) YATO さん 静岡県 27歳
★気合入太郎校長賞
(ペンネーム) べんじーだで さん 東京都 26歳
調理師
★金本 渉賞
長谷 恵美 さん 大阪府 15歳 中学生
★榎 竜也賞
岡田 智美 さん 愛媛県 14歳 中学生
★企画マン賞
坂口 貴之 さん 東京都 25歳
フリーター
★特別賞<キャラマン賞>
寺田 政樹 さん 滋賀県 24歳
★特別賞
<カプコンサウンドチーム&そめたに賞>
花田 玲子 さん 青森県 21歳
フリーター

…というわけで、受賞された皆様おめでとう!
そして、たくさんの応募ありがとう!!
シークレットファイルに関するお便りもまってるので、どんどんおハガキ送ってね。
楽しみにしてるよ!!

編集スタッフ: AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS: SG2開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.

※本紙掲載記事の無断複製、転載、放送などを禁じます。

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

One has passed since the ... pire. A new level of peace
and harmony has spread thro
How ever, that battle was only a prelude. ... w. . . The war begins.
Various powerful moves become available once the Plasma power is charged.
When activated near the opponent, the field will draw the opponentin. Turn thetide!
Crush your opponent with the powerful Plasma Strike!

NIGHTMARE OF BILSTEIN

STAR GLADIATOR 2

MASAYUKI®



CAPCOM®

●お問合わせ：株式会社 カプコン シークレットファイル係
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目2番8号
TEL.(06) 920-7622 FAX.(06) 920-7693
●営業時間：平日 AM 9:00 ~ PM 17:30 (土・日・祝日休み)
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.